STAR
GAMES
ESPECIAL
STREET FIGHTER II - TURBO
SUPER
ESTRATÉGIAS
COMBINAÇÕES
MATADORAS
GUILE
BLANKA
SAGAT
BALROG
ZANGIEF
M. BISON
GUIA
DE ESTRATÉGIAS

STREET FIGHTER II - TURBO

2º PARTE

GUIA DE ESTRATÉGIAS

GUILE PG 15

BLANKA PG 5

ZANGIEF PG 10

SAGAT PG 25

BALROG PG 20

M. BISON PG 30

BEM VINDO AO WORLD WARRIOR!

Você acaba de completar os rigores do treino com 6 World Warriors. Agora você tem o direito de apanhar muito dos profissionais... Mas para quebrar seu galho, mostramos técnicas de lutas com mais seis personagens! He, He! He!

Sua Sabedoria É Poder

Agora várias combinações devem ser naturais para você. Com isso, você poderá fazê-las sem pensar, então, não vamos nem perder tempo explicando as two-in-ones, golpes de ar, etc... Se você não sabe estes golpes até agora, então você está perdido! Você também deve saber lutar com cada um dos 12 oponentes.

Rankings

Para ajudar você a planejar suas estratégias de luta de Street Fighter, também fizemos o ranking para os doze lutadores. O ranking de lutador contra lutador indicam qual a chance de sucesso que você terá em uma luta. Se você se considera um perito em algum lutador, os rankings te mostrarão qual o oponente que te dará a melhor luta.

Combinações Classificadas

Honorável: Uma combinação que é razoavelmente dura de se executar, mas que não é barata. Seu oponente te respeitará por usá-la.

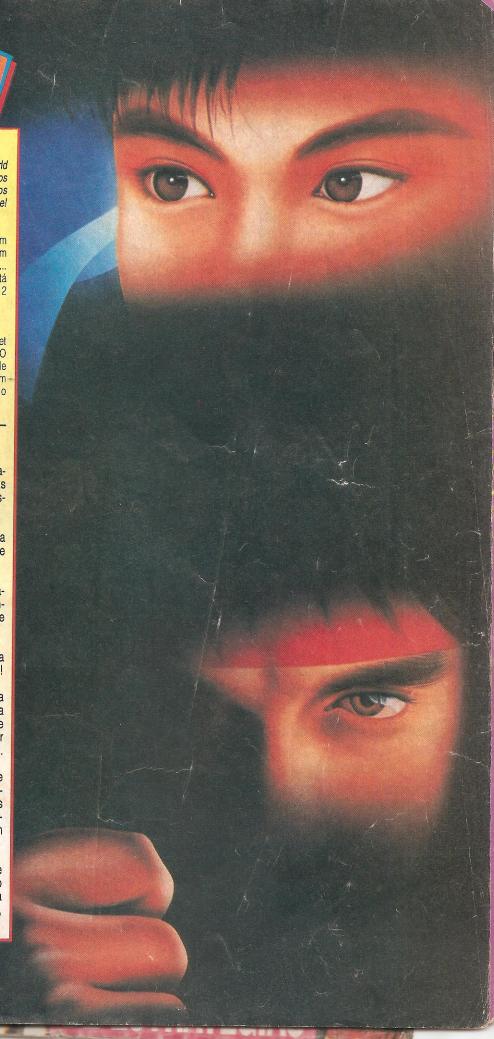
Mortal: Uma combinação que causa muitos danos a seu oponente e que poderá acabar com o assalto!

Com Estilo: Uma combinação que parece estranha mas que é principalmente para pessoas que gostam de se mostrar!

Feia: Uma combinação muito feia para as pessoas que gostam de aparecer!

Mestre: Uma combinação muito dura de se fazer e que precisa de muita paciência, conhecimento e noção de tempo. Só mestres do Street Fighter conseguem fazer estas combinações.

Apelação: Qualquer combinação que machuca o oponente pois é impossível de ser bloqueada! Combinações sujas, às vezes, são usadas para começar lutas, então é bom usá-las com descrição.

Dupla Tontura: Uma combinação que é tão forte que deixará o inimigo tonto duas vezes seguidas e não há forma de pará-lo! Dupla Tonturas são raras, mas descobrimos uma...

RANKING PARA WARRIOR DO SNES E GENESIS

VS	GUILE	RYU	SAGAT	ZANGIEF	KEN	CHUN LI	E. HONDA	BLANKA	VEGA	BALROG	DHALSIM	M. BISON	TOTAL RANKING DOS VENCEDORES	
GUILE		5	5	6	6	6	7	7	6	7	6	7*	68	Guile #1
RYU	5		6	5	7	6	6	6	6	6	6	7	66	Ryu Tie #2
SAGAT	5	4		6	6	6	6	7	6	7	6	7	66	Sagat Tie #2
ZANGIEF	4	5	4		5	5	5	4	6	6	5	7	56	Zangief Tie #4
KEN	4	3	4	5		5	6	5	6	5	6	7	56	Ken Tie #4
CHUN LI	4	4	4	5	5		5	5	6	6	6	6	56	Chun Li Tie #4
E. HONDA	3	4	4	5	4	5		5	5	6	6	7	54	E. Honda #7
BLANKA	3	4	3	6	5	5	5		6	3	7	6	53	Blanka #8
VEGA	4	4	4	4	4	4	5	4		5	6	6	50	Vega #9
BALROG	3	4	3	4	5	4	4	7	5		5	5	49	Balrog #10
DHALSIM	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5		5	46	Dhalsin #1
M. BISON	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5		40	M. Bison #12

OS MELHORES LUTADORES

#1 Guile
Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.

#2 Ryu (empatado)
Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.

#2 Sagat (empatado)
Vantagens principais sobre Zangief, Ken e Chun Li.
Só tem desvantagem para Ryu.

#4 Zangief (empatado)
Principais desvantagens para Guile e Sagat.

#4 Ken (empatado)
Principais desvantagens para Guile, Ryu e Sagat.

#4 Chun Li (empatado)
Principais desvantagens para Guile, Ryu e Sagat.

Como Ler a Tabela

A tabela mostra quantas lutas o personagem venceria em uma série de 10 lutas no nível para mestres, assumindo que cada um dos jogadores tenham mais ou menos o mesmo nível. Leia os personagens da esquerda para a direita.

*** O número em negrito mostra que M. Bison perderia para Guile em 7 das dez lutas, não o oposto.**

O que Querem Dizer os Números

5 - 5: Luta disputada, o resultado pode ser qualquer.

6 - 4: Ligeira vantagem. Será uma luta dura, mas poderá ser vencida com um pouco de experiência.

7 - 3: Vantagem muito grande, muita experiência é preciso para ganhar esta luta.

Nota Importante

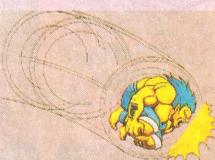
Essas notas foram conseguidas com muita pesquisa entre os melhores Street Fighters da Califórnia, mas o ranking pode mudar muito rápido quando novas combinações são divulgadas ou passadas de boca a boca. Lembre se de que o verdadeiro ranking é feito pelo jogador, não pelo arsenal do personagem. Boa sorte!

TÉCNICAS ESPECIAIS

Choquinho

Gosta do cheiro de inimigos fritos? O golpe de eletricidade de Blanka serve como uma forma de liberar a energia que passou por dentro de seu corpo após ter tomado um choque de enguias elétricas na floresta tropical brasileira. Ele pode torrar inimigos que estiverem perto, mas estará vulnerável para golpes baixos ou magias.

Vertical Rolling Attack

Blanka melhorou sua bolinha e agora tem uma bolinha vertical. Este golpe joga-o no ar e faz com que voe contra inimigos que estiverem pulando. Blanka também consegue aterrisar em cima de seus inimigos com este golpe, mas é muito fácil derrubá-lo ao cair.

Rolling Attack

Blanka é muito perigoso quando atravessa a tela com sua "bolinha". Ele não sofre muito quando acertado enquanto solta este golpe. Então, sinta-se livre a rolar contra seu inimigo sem preocupações. Blanka pode ser acertado por magias ou outros tipos de golpes, mas a velocidade deste golpe faz com que seja duro contra atacá-lo.

JOGADAS QUENTES

Mordida

Pressione a frente e soco forte.

Joelhada Dupla

Pressione a frente e chute médio.

Super Gancho

Dê um soco forte em pé.

Cabeçada

Pressione a frente e soco médio.

Tapão

Pule para frente ou para trás e pressione soco forte.

Blanka Blanka Blanka Blanka Blanka Blanka

Gancho 3 em 1

1) Pule com a voadora forte próximo ao chão.

2) Ao cair, pressione soco médio parado.

3) Abaixe e complete a sequência com um soco Forte.

Bolinha 3 em 1

1) Pule carregando para trás já no ar. Próximo ao chão, acerte um tapão com soco forte.

2) Ao cair, ainda carregando para trás, use um chute médio abaixado..

3) Complete o movimento do Rolling Attack, e aperte algum soco, completando o 3º golpe

Rasteira forte 3 em 1

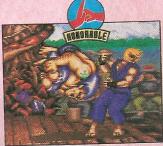
1) Pule e comece a carregar para trás e acerte um soco forte (tapão) próximo ao chão.

2) Ao cair, o controle deve passar para uma posição neutra e pressione soco médio.

3) Finalmente, abaixe e use uma rasteira forte para desferir este 3 hit combo !!!

2 EM 1

Rolling 2 em 1

1) Carregue na diagonal baixo-trás. Pressione chute médio, e imediatamente comece a dar o Rolling Attack.

2) Complete o movimento do Rolling Attack, e pressione algum botão de soco.

Vertical Rolling 2 em 1

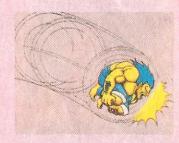
1) Carregue para baixo. Comece o movimento de Rolling Attack. No meio tempo do golpe pressione soco médio.

2) Complete o movimento do Vertical Rolling Attack e pressione chute.

Sequência Vertical

1) Dê um Vertical Rolling Attack para que você caia em cima do inimigo. Comece já a carregar para baixo.

2) Quando cair no chão, comece a fazer o movimento do Vertical Rolling Attack. No meio tempo, pressione soco médio.

3) Após o soco acertar, complete o movimento do Vertical Rolling Attack e pressione algum chute. É difícil...Mas é matadora.

Sequência com Bolinha

1) Use um Vertical Rolling Attack e caia em cima do seu inimigo. Comece a carregar para trás.

2) Caindo, abaixe-se e pressione chute médio ainda carregando.

3) Assim que o chute acertar, pressione a frente e o botão de soco para detonar com um Rolling Attack.

Se liga:você pode também substituir a rasteira média pela fraca no 2º golpe.

Choque Duplo

1) Pule a frente e pressione soco médio próximo ao chão

2) Aperte o botão rápido para um choque. Mesmo o inimigo defendendo, ele perderá um pouco de energia.

Bolinha Dupla

1) Caia em cima do inimigo com um Vertical Rolling Attack. Comece já a carregar para trás.

2) Assim que você tocar o chão, pressione a frente, e soco forte. Aí está um 2 em 1 matador.

Blanka Blanka Blanka Blanka Blanka Blanka Blanka

DEFESAS

Chute Forte Defensor

Você pode parar magias inimigas com um chute forte. Se conhecer seu tempo, pode pular e acertar o inimigo

Pular Magias

1) Se um inigo jogar uma magia, pule rapidamente e pressione soco forte.

2) Se você se atrasar, levará um gancho, então, pratique bem o tempo!

Gancho Defensivo

O soco forte abaixado do Blanka é o melhor jeito de contra-atacar magias como a do Guile, Ryu e Ken. Use o gancho defensivo do Blanka para anular o golpe inimigo, ou tente acertar um por um.

ENGANE O INIMIGO

Bolinha Enganadora

1) A velha Bolinha do Blanka era ruim contra muitos jogadores, mas agora a Capcom adicionou algumas dicas para esse golpe. Use a Bolinha com soco fraco para parar em frente o oponente.

2) Isto irá enganá-lo, fazendo-o usar uma técnica especial como o facão ou um Tiger Uppercut do Sagat.

3) Engane-o e ao cair no chão, eletrecute-o. Que choque!

CRIAR ATAQUES

Mordida

1) Se seu oponente estiver a 3/4 de distância da tela, use uma Bolinha com soco médio

1) Se você está aproximadamente a meia tela de distância do inimigo, use o Rolling Attack Soco fraco em vez de médio.

2) Assim que você cair (já próximo ao oponente) pressione a frente e Soco Forte para uma boa mordida em sua cabeça.

Choque Enganador

1) Depois de derrubar o inimigo, dê uma bolinha e pressione o botão de soco rapidamente.

2) Ao tocar no chão, você eletrocutará o inimigo.

Anti-ataque

Um bom contra-ataque para golpes rasteiros quando Blanka pula é o soco forte. Para conter a maioria das rasteiras, acerte o inimigo com o Soco Forte antes de cair.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Spinning Pile Driver

Por mais que seja o golpe mais duro de SFII, também é o mais poderoso. O Spinning Pile Driver é forte e tem de ser dominada. Aqui estão algumas formas de aplicar este golpe. (Aprenda todas!)

Pile Driver de pé

Pile Driver bloqueando

Pile Driver pulando ou entrando

Spinning Clothesline

Copiado do lutador profissional Mike Haggar, este golpe transforma Zangief em uma máquina de golpear rotatória de dois punhos. No entanto, o oponente consegue acertá-lo em baixo.

Turbo Spinning Clothesline

Os punhos de Zangief são rápidos e fortes quando ele entra no Turbo Spinning Clothesline. Esta variação do golpe clássico previne com que ele seja acertado por golpes baixos.

JOGADAS QUENTES

Chute Duplo

Sem mexer no direcional e próximo ao adversário, aperte o chute forte.

Esmaga Barriga

Junto ao inimigo, fique abaixado e ponha para frente e soco médio.

Mordida

Perto do inimigo, mas sem encostar, coloque para frente e soco forte.

Esmaga Crânio

Perto do oponente, coloque para a frente e dê um soco médio.

Vôo Mortal

Perto do inimigo, abaixado, aperte direcional para a frente e soco forte.

Queda da Torre

Encostado no oponente coloque para a frente e dê um soco forte... Cabuumm!!

Quebra Ossos

Colado no oponente, direcione o controle em sua direção e aperte o chute forte.

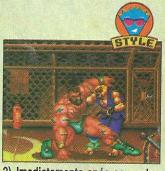
Pilão

Encostado no adversário coloque em direção ao malandro e aperte o soco médio.

Quebra com Ponte

Colado no inimigo, coloque para a frente e aperte o chute médio.

Combo da Pesada

1) Quando o inimigo estiver tonto, pule parado e próximo a ele, durante a queda aperte para cima e soco forte, quando estiver quase no chão.

2) Imediatamente após seu golpe acertar o oponente abaixe e dê uma rasteira fraca.

3) Depois da rasteira, aperte dois botões de soco ao mesmo tempo, girando com os braços e detonando o oponente.

4-Hit com Pilão Apelão

1) Pule de forma a cair nas costas do adversário usando o soco forte e para baixo, dando o golpe proximo ao chão.

2) No chão e de pé aperte o soco médio.

3) Logo em seguida acerte uma joelhada com o chute fraco e comece a fazer o movimento do pilão giratório.

4) Acertando o pilão giratório, seu adversário vai ficar um tanto chateado, e talvez até... snif! snif!

5-Hit Maravilhoso!

Nota: Aqui, um novo "combo de pilão"...que fará de você um verdadeiro e malvado "Mama Jama"

1) Pule com um soco forte para baixo próximo ao chão.

2) Ao cair, acerte dois socos fracos abaixados.

3) Acerte um soco fraco em pé. Assim que o soco acertar, comece o movimento do pilão giratório.

Se liga: Muitos jogadores consideram esse combo com um super apelão, então... USE-O A TODA HORA.

4) Complete o movimento com algum soco. Gostou?

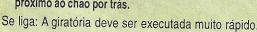
3-Hit Rápido

1) Acerte um soco forte para baixo próximo ao chão por trás.

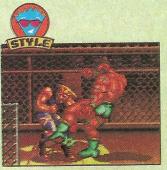
2) Acerte um chute fraco ou médio.

3) Complete o combo com a giratória. É animal!

Se liga: A giratória deve ser executada muito rápido.

Zangief Zangief Zangief Zangief Zangief Zangief Zangief

4-Hit Variado

1) Pule, e estando próximo ao solo, use o soco forte e caia nas costas do inimigo colocando para baixo.

2) No chão aperte o soco médio.

3) Depois aperte o chute fraco.

4) ... E finalize abaixando e dando uma rasteira com o chute forte.

Combo com Pilão Clássico

1) Pule para cima e quase no chão aperte para baixo e chute fraco

2) Ao cair, abaixe e dê um soco fraco.

3) Logo em seguida aperte o chute fraco abaixado.

4) ... Terminando com o movimento do pilão giratório imediatamente

Combo Tripio

1) Pule e quase ao cair no chão, dê um soco forte.

2) Já no chão acerte um soco médio na cara do folgado.

3) Complete o "combo" com uma rasteira forte.

Nota: Esta seqüência é rápida e fácil de dar em um oponente, procure variar os golpes também.

ENGANAÇÕES

Enganações

Jogando com o Zangief, o lutador tem que ser cauteloso, para na hora certa usar sua melhor arma, o pilão giratório. Você pode tentar enganar o adversário de várias formas diferentes, usando socos fracos ou chutes... As vezes o adversário se defende de longe, espere o momento certo e, quando o adversário levantar a guarda, dê uma rasteira forte, ou se puder, um pilão giratório, uauu!

CONTRA-ATAQUES

Fogo não é Problema

1) Quando o malandro jogar uma magia, gire normalmente, evitando o contato e, de preferência, gire de forma a ir contra a magia.

2) O oponente pode pular em sua direção, então, dê outra giratória e coloque para trás.

3) ... Pode ser um ótimo contra ataque.

Debaixo para Cima

1) Para terminar com um inimigo que pulou em sua direção enquanto você estiver abaixado, é simples...

2) Quando o golpe do adversário for acertá-lo, dê uma giratória... voilá!

Porrada Forte!!!

Para este contra ataque, você terá de pular assim que o garotinho jogar a magia.

1) Se o adversário jogar a magia, e você estiver à distância indicada na foto, pule...

2) ... E acerte um SOCÃO na cabeça do burro!

Nota: O único problema dessa tática é o adversário imaginar sua reação e preparar o dragon punch, nãoooo...

MALANDRAGEM

Apelação? Não.

1) Pule dando uma "joelhadinha".

2) Antes de cair, comece o movimento do pilão giratório.

3) Completando o movimento ao cair no chão. Mesmo que o cara se defenda, você agarra ele.

Girada com Pilão

1) Esse é bico de se fazer. Coloque em direção ao oponente e dê uma giratória com chute. Você não leva rasteira!!!

2) Enquanto estiver girando, comece o movimento do pilão giratório, completando o movimento na hora em que acabar a giratória, fugindo assim dos ataques inimgos e demolindo os malandros. Treine bastante esta técnica para pegar o inimigo.

ATAQUES RÁPIDOS

Cuidado Adversários

Se você conseguir dar um pilão giratório enquanto estiver andando, ajuda!

1) Se o adversário der um movimento forte, , que é geralmente lento, como a rasteira do Guile, aproveite.

Nota: Essa prática é muito eficiente contra a Chun Li, Balrog, Ken, Ryu, Guile, Sagat e Zangief.

2) Então acerte um pilão giratório! A distância é a maior possível para fugir de uma rasteira média.

Cabeçada Poderosa

Aqui, uma "super técnica davastadora", muito usada pelos "ratos" de arcades. Quando o malandrão pular sobre você, pule também, parado e para cima, colocando o controle para cima, e aperte o soco forte ou médio. Essa tática não é só boa para defesa, pode também derrubar o adversário, e deixá-lo "tonto", pronto para apanhar, gostou?

Não dê Pilão Forte!

Tanto o pilão giratório com o soco forte, como com o soco fraco têm o mesmo efeito, tirando do mesmo jeito a energia do oponente. Portanto se você errar o movimento e der um soco forte, ficará por muito mais tempo vulnerável aos ataques dos adversários... Cuidado, hein!

TÁTICAS DE FUGA

Táticas de Fuga

Ao errar um combo, você pode ficar em uma posição vulnerável.

1) Pule usando o soco forte e colocando para baixo.

2) Se o cara se defender, abaixe e dê uma rasteira forte, e...

3) Termine afastando-se com a giratória.

Nota: Isso realmente confunde o inimigo. Se você não recuar durante a giratória pode estar se arriscando muito.

Sonic Boom

Guile quebra a barreira do som com o Sonic Boom, seu famoso projétil. A grande vantagem de Guile sobre seus oponentes é que quando usa a bola de fogo, não fica paralisado. Sem este limite, Guile pode usar muito seu Sonic Boom e danificar muito seus inimigos!

Flash Kick

Guile deve ter treinado muito porque realmente consegue fazer desastre com este golpe. Este é um ótimo contra ataque para derrubar inimigos que estão pulando. No entanto, Guile pode ser acertado se der o chute cedo demais. O oponente pode atacar se você estiver longe demais, então tente usar este golpe sempre que você estiver muito próximo. O Flash Kick com chute forte acertará duas vezes se você estiver perto de seu oponente.

JOGADAS QUENTES

Arremesso

Pressione a frente e soco médio.

Quebra Costelas

Pressione a frente e soco forte.

Arremesso Aéreo

Pule, e no ar pressione a frente e soco forte ou médio próximo do inimigo.

Quebra Costelas Aéreo

Pule, e no ar pressione a frente e chute forte ou médio bem próximo do inimigo.

Rasteira Dupla

Abaixe-se e aperte chute forte.

Super Chute

Próximo ao oponente, pressione para trás e chute forte.

Gancho

Abaixe-se e pressione soco forte. Este golpe é bom contra ataques aéreos

Soco Giratório

Pressione para trás e soco forte. Use depois de jogar uma magia próximo ao adversário.

Joelhada

Pressione para trás ou para frente e chute médio. Este golpe pode ser usado para deixá-lo em posição de executar um combo.

COMBINAÇÕES MATADORAS

Sonic BOOM 5 em 1

Sim, é possível - um 5 em 1. Seu inimigo precisa estar tonto e no canto da tela. Você já precisa estar carregando o Sonic Boom, na posição em que Guile pulará para atacar o inimigo logo que este se levantar.

1) Jogue um Sonic Boom com soco fraco no inimigo.

2) Corra atrás do Sonic Boom e pule no inimigo. Ao pular carregue para trás. Você se preparará para atacar um Sonic Boom ao cair do pulo.

3) Então acerte-o com um soco forte próximo ao chão.

Soco Fraco 5 em 1

1) Pule carregando para trás o Sonic Boom. Use um soco fraco próximo ao chão.

2) Ainda carregando o Sonic Boom, acerte um soco fraco abaixado.

3) Agora direcione a frente e soco fraco para jogar um Sonic Boom.

4) Imediatamente após o Sonic Boom, levante-se e pressione Soco Fraco.

Se liga: Este combo é somente usado quando você quiser deixar seu inimigo nervoso.

Sonic Boom 4 em 1

Para fazer essa sequência, você precisa carregar o Sonic Boom ainda no ar.

1) Pule sobre o inimigo com um soco forte próximo ao chão já carregando para trás.

2) Ao cair pressione soco forte ainda carregando o Sonic Boom

3) Agora imediatamente pressione a frente soco forte para jogar um Sonic Boom.

4) Finalmente, pressione para trás e soco forte para um soco giratório que acertará logo após a magia, produzindo então um 4 em 1.

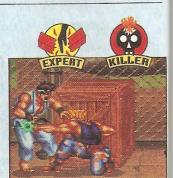
Se liga: Se você acertar o inimigo tonto, ele não terá chance de se defender.

Duplo Sonic Boom Re-Tonteador

Esta sequência irá tontear o inimigo novamente se feita corretamente.

1) Tonteie o oponente em um canto. Pule carregando para trás e espere para acertar o oponente logo após cair no chão.

2) Acerte um soco Fraco abaixado. Continue segurando para trás e comece a se preparar para um 2 em 1 com o Sonic Boom.

3) Acerte um soco fraco no meio tempo do Sonic Boom. Complete com soco forte e comece a carregar para trás.

4) Acerte um soco médio abaixado, continue segurando para baixo, e comece a se preparar para outro 2 em 1 com Sonic Boom.

4) Ao cair, ainda carregando, use um gancho com soco forte em pé. Assim que o soco acertar comece o movimento do Sonic Boom.

5) Complete o movimento e pressione Soco Forte; após a magia pressione para trás e Soco Forte para o quinto golpe, um soco giratório. Uaauuh!

5) Finalmente, abaixe-se e pressione chute forte para derrubar o inimigo.

2 EM 1

Facão 2 em 1

1) Carregue para baixo para um Facão, e comece a fazer o movimento para executá-lo. Quando Guile começar a se levantar, acerte um Soco Forte.

2) Complete o Facão e pressione algum botão de chute. Você acertará o inimigo 2 vezes (ou 3 se o facão for com chute forte).

Se Liga: Este 2 em 1 necessita de muito treino.

Sonic Boom 2 em 1

1) Carregue para trás para um Sonic Boom, dê um soco médio, e imediatamente comece o movimento do Sonic Boom.

2) Complete o movimento do Sonic Boom e pressione Soco Forte para acertar um 2 em 1.

4 Super Ataques

STYLE KILLER

1) Pule sobre o oponente e acerte um chute forte próximo ao chão, já carregando para trás.

2) Ao cair, acerte um soco médio abaixado ainda carregando para trás.

3) Assim que o soco médio acertar, jogue um Sonic Boom forte.

4) Complete a sequência acertando um chute médio abaixado.

5) Acerte Soco Médio novamente no meio tempo do Sonic Boom. Complete o Sonic Boom com soco forte

6) Após a magia, acerte um soco giratório

7) Agora o inimigo está tonto novamente.

8) Faça sua sequência favorita e acabe com ele. O tempo de carregar a segunda magia é a chave da sequência.

Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile Guile

Sequência com Chute Forte

Aqui está uma sequência que só funciona contra inimigos grandes presos no canto

1) Pule carregando para trás e acerte um Soco Forte próximo ao chão.

2) Ao cair, acerte um Soco Fraco e comece o movimento do Sonic Boom

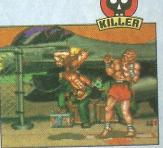
3) Complete o movimento do Sonic Boom e aperte Soco Forte.

4) No fim, acerte um chute forte próximo ao adversário. A sequência não é legal, mas funciona.

Flash Kick 4 em 1

Esta é uma das misteriosas, divertidas e mais difíceis sequências de se executar

1) Pule e carregue para baixo no começo do pulo. Acerte-o com um Soco Forte próximo ao chão e continue carregando para baixo.

2) Logo que o Soco Forte acertar, comece a mover o controle para cima. No meio tempo, acerte um Soco Forte em pé.

3) Então, imediatamente complete o movimento da Facão e aperte Chute Forte.

4) Se esta sequência foi executada corretamente, você pode acertar 4 vezes em inimigos grandes.

Se Liga: Contra inimigos pequenos, substitua o Facão com chute forte pelo Facão com chute fraco ou médio, para derrubar com 3 acertos.

Flash Kick 5 em 1

Se você já bateu bastante no inimigo e ele tem só um pouco de energia, use esta sequência para acabar com sua energia

1) Pule carregando para baixo, acerte o Soco Forte próximo ao chão.

2) Ao cair, ainda carregando para baixo, acerte um Soco Fraco.

3) Depois, comece o movimento do Facão. No meio tempo, acerte outro Soco Fraco.

4) Com inimigos grandes, complete o Facão com Chute Forte para acertar mais duas vezes, ou use chute fraco ou médio contra os pequenos para mais um acerto.

Se liga: Você realmente se mostra, se usar esta Combo!

Super Combo

Aqui vai uma ótima Combo que vem do mesmo princípio da Double Sonic Re-Dizzy Combo.

1) Com o inimigo tonto no canto, pule carragando pra trás, mas faça com que você caia bem perto e antes dele se levantar.

2) Acerte um Sonic Boom com Soco Fraco e comece a carregar o Flash Kick.

3) Ainda carregando para trás, acerte um soco médio abaixado.

4) Acerte outro Soco Médio abaixado (acertar no tempo é muito difícil), então comece o movimento de Flash Kick.

SUPER ESTRATÉGIAS

DEFESAS

Facão contra Magias

1) Assim que o inimigo começar a jogar uma magia, dê um Facão a uma distância em que acerte ele.

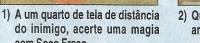
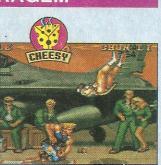
2) Se você acertar o inimigo, conseguirá ainda fugir sem ser acertado. Cuidado: Se o facão não acertar o inimigo, a magia irá acertar você

Contra-ataque Aéreo

Depois que um inimigo der um movimento especial, como um Dragon Punck ou um Facão, você pode pular e jogá-lo no ar, em sua descida. Isto irá frustrar o inimigo e fazê-lo usar suas técnicas com mais cautela

MALANDRAGEM

Magia Paralizante

1) A um quarto de tela de distância do inimigo, acerte uma magia com Soco Fraco.

2) Quando o inimigo se defender, arremesse-o.

Se Liga: Esta apelação pode ser contra-atacada se não for feita no tempo certo.

TÁTICAS DE FUGA

Saia do Canto

1) Se você pulou para dar uma sequência e você errou ou o inimigo se defendeu, você estará em uma posição vulnerável. Para evitar isso, pule com um soco forte carregando para trás.

2) Se ele bloquear, acerte um Soco Médio abaixado ainda carregando para trás.

3) Depois, jogue um Sonic Boon e continue carregando.

4) Finalmente, termine com uma rasteira média. Isso irá deixar você longe do inimigo. E o melhor de tudo é que mesmo assim ele perderá energia.

5) Imediatamente complete o movimento de Facão e pressione chute fraco ou médio

TÉCNICAS ESPECIAIS

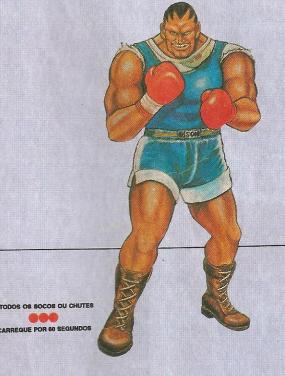
Dashing Punch

Balrog detona o seu oponente com este golpe que faz com que ele corra através da tela. Ele solta um soco no final do Dashing Punch que arregaça seu oponente. Este golpe acerta em baixo e em cima, então fica difícil para seu oponente bloquear. Ele pode ser contra-atacado por magias ou rasteiras.

Dashing Uppercut

Este golpe é melhor do que os outros. O Uppercut é parecido com o Dashing Punch, mas pode ser usado para derrubar oponentes que estão no ar. Não acerta o inimigo abaixado.

Turn Punch

Balrog aciona muito rápido este golpe. Apesar da velocidade, este é um golpe de fácil percepção, com isso seus oponentes podem se preparar para defesas. Quanto mais tempo você demorar segurando este golpe, mais forte você baterá!

Soco Final

Balrog faz com que o Turn Punch fique animal. Para cada dois segundos que você carrega para trás você aumenta os danos causados em cerca de 10%. Se você carregar por 60 segundos, então fará com que os danos cheguem ao máximo. O Final Punch acaba com mais ou menos a metade da energia de seu oponente.

JOGADAS QUENTES

Soco rasteiro

Abaixe-se e aperte chute forte. Esse movimento parece um golpe alto, mas é uma rasteira. Use isso para enganar oponentes com guarda alta.

Cabeçada

Pressione a frente e soco médio ou forte.

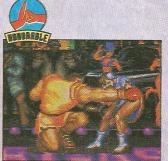
Puro Boxe

1) Pule com um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair use um soco fraco abaixado.

3) Derrube o adversário com um soco rasteiro.

Corrida 4 em 1

1) Pule carregando para trás e acerte um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair acerte um soco fraco abaixado.

3) No segundo jab, comece o movimento do Dashing Punch ou Dashing Uppercut.

4) Complete o movimento e pressione algum soco ou algum botão de chute.

Boxe 6 em 1

1) Esta é a maior destruição de Balrog, o Boxe 6 em 1. Pule e carregue para trás. Acerte um soco forte bem próximo ao chão.

2) Ao cair, continue carregando e acerte 3 socos fracos abaixados se você estiver lutando com um lutador grande. Se o lutador for pequeno, dê somente dois socos.

3) Após o último soco, imediatamente direcione a frente e detone com um Dashing Uppercut.

4) Logo após o Dashing Uppercut, acerte um soco forte para o último acerto. Este soco é a chave para que a seqüência dê certo. Pratique bem o tempo dos golpes e a animação dos socos de Balrog.

Super Dashing 3 em 1

Pensando em velocidade? Tente esta sequência arrasadora.

1) Pule com um soco forte bem próximo ao chão e carregue para trás.

2) Acerte um chute médio carregando ainda.

3) Imediatamente, quando você ver o chute médio acertar o inimigo, execute um Dashing Punch forte.

SUPER ESTRATÉGIAS

DEFESAS

Gancho Duplo

1) Se o inimigo estiver próximo, acerte um soco forte abaixado.

2) Se ele ainda estiver perto, acerte novamente um soco forte abaixado (Use isso para confundir a defesa adversária).

Soco Armadilha

1) Abaixe-se e acerte uma rasteira forte.

2) Este golpe parece um golpe alto, mas é uma rasteira. Use isso quando o inimigo estiver com a guarda alta.

Soco Giratório Invencível

1) Depois de carregar por 1 segundo os três botões de soco ou chute, solte-os quando uma magia se aproximar.

2) Você pode fugir da magia e ainda acerta o adversário sem que este se defenda.

Se Liga: Esta técnica não funciona com o Final Punch.

Contra-Ataque Baixo

Na versão Champion Edition (Arcade), Balrog não conseguia conter chutes baixos, especialmente as rasteiras de Guile. Agora, Balrog pode conter esses golpes com um chute médio abaixado.

Gancho

O soco forte abaixado de Balrog é um grande contra ataque para derrubar e segurar ataques inimigos.

ARMADILHAS

Turn Punch

1) O Tum Punch é um golpe fácil de se executar parado, então segure os três botões de soco ou de chute. Acerte um golpe qualquer e prepare-se.

2) Quando o oponente baixar a guarda, derrube-o com o Turn Punch.

MALANDRAGEM

Muitas Cabeçadas

1) Se você errar um Dashing Punch ou um Dashing Uppercut...

2) ... Imediatamente pressione a frente e soco forte para acertar cabeçadas. Alguns jogadores chamam isso de apelação.

Corrida 5 em 1

1) Pule e carregue para trás e acerte um soco forte bem próximo ao chão.

2) Enquanto carrega, acerte dois socos fracos abaixados.

3) Após o segundo soco acertar, complete o movimento com um Dashing Punch (com soco fraco).

4) Após o Dashing Punch acertar, termine a seqüência com um soco forte.

Corridinha Dupla

Muita técnica, precisão e concentração neste Combo

1) Pule e carregue para trás. Próximo ao chão, acerte um soco forte.

2) Dê um chute fraco abaixado e comece o movimento do Dashing Uppercut.

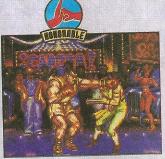
3) Acerte o Dashing Uppercut e imediatamente carregue para trás novamente.

4) Acerte um segundo Dashing Uppercut.

5) Se você não quer acabar seqüência aí, então acerte mai um soco forte.

Se liga: A segunda vez d carregar o Dashing Upperc precisa ser muito rápida para seqüência funcionar.

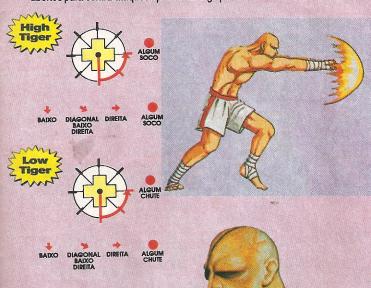
Corrida Devastadora

1) Pule, carregue para trás e acerte um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair acerte um soco fraco de perto (ainda carregando).

3) Assim que o jab acertar, imediatamente complete o movimento do Dashing Punch e acabe com o Adversário.

TÉCNICAS ESPECIAIS

Tiger Shot

O treinamento Tiger de Sagat dá-lhe poder para ganhar de qualquer um em uma batalha de bolas de fogo. Somente Ryu consegue igualar a velocidade de seus projéteis! Diferente de seus oponentes, Sagat consegue jogar suas bolas de fogo para o alto ou para baixo acertando seus oponentes quando estiverem abaixados ou pulando. Seu único problema é o comprimento de seus braços, porque ficam abertos para contra-ataques após soltar o golpe.

Tiger Uppercut

Sagat está vulneravel quando estiver dando seu uppercut nos pontos médios e pontos altos. Mesmo assim, é um grande golpe e machuca muito mais ainda do que o Dragon Punch.

Tiger Knee

O joelho é muito forte e poderá acertar duas vezes um oponente que estiver próximo para ser aplicado em seqüência, mas Sagat estará vulneravel se errar o golpe... Ótimo golpe.

JOGADAS QUENTES

Rasteiras

Abaixe e dê um chute forte.

Chute Duplo

Perto do oponente, aperte o chute forte.

Jogada com Soco

Coloque para o lado e aperte soco médio ou forte.

3 - Hit com Chute Forte

1) Comece acertando o inimigo com uma voadora forte...

2) No chão, de uma "bicona" com o chute forte, no caso do oponente ser alto (Balrog, Sagat ou Zangief).

3) O chute irá pegar duas vezes, yeah!!

Se você estiver lutando contra um oponente baixo dê um soco forte em pé!

Combo do Tigre Rápido

Este combo é realmente decente, e rápido se bem feito.

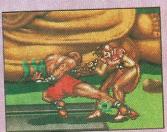
1) Pule dando uma voadora forte.

2) Ao cair, imediatamente aperte o chute fraco e comece o movimento do Tiger Uppercut.

3) Termine o Uppercut usando o soco forte, yeah!

Nota: Se o oponente abaixar você pode trocar o Uppercut por uma magia.

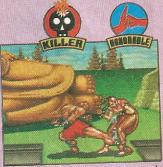
Tiger Combo

1) Pule e quando estiver bem próximo do chão, dê um chute forte.

2) Abaixe então e use a rasteira fraca, imediatamente comece o movimento do...

3) ...Tiger Uppercut com algum soco. He! He! He!

Nota: Se você preferir, pode substituir o Uppercut por uma magia neste combo.

4 - Hit com Joelhada

1) Pule dando uma voadora forte próxima ao chão.

2) Ao cair, comece o movimento da joelhada (Tiger Knee) ainda enquanto acerta uma rasteira fraca

3) Rapidamente complete o movimento usando o chute forte... A joelhada acertará duas vezes.

Magias Gêmeas

Aqui um combo fera, só realizado por Sagat, são duas magias em seqüência.

Nota: Para realizar esse combo da magia você terá de ser cronologicamente perfeito, mesmo enquanto sua magia estiver acertando o adversário você poderá jogar uma outra... quase um 2 em 1.

1) Jogue de longe uma magia lenta e baixa, a uma distância de mais ou menos "meia tela".

2) Rapidamente comece o movimento da magia baixa, só que com o chute forte... Uma magia pegará em seqüência com a outra... E seu oponente, coitadinho!

2 EM 1

2 em 1 com Magia

1) Perto do inimigo dê um soco fraco e comece na mesma hora a fazer o movimento da magia.

2) Complete o movimento usando qualquer botão de soco ou chute.

Nota: Você também pode substituir o soco fraco pelo chute fraco na seqüência.

2 em 1 com Joelhada

1) Próximo ao adversário use um soco fraco e comece o movimento da joelhada.

2) Complete o movimento usando qualquer botão de chute.

Nota: Você pode substituir o soco fraco pelo chute nesse 2 em 1.

2 em 1 com Uppercut

1) Colado com o oponente aperte o botão de chute fraco e comece o movimento do Tiger Uppercut.

2) Completado o movimento, use qualquer botão de soco.

Nota: O chute fraco no início da seqüência é a melhor opção para o ataque em 2 em 1, entretanto, você poderá substituir por um soco fraco.

ARMADILHAS DE CANTO

Fogo no Canto

1) Se o garoto estiver encostado no canto e se defendendo, fique variando a velocidade das magias.

2) Procure variar entre magias altas e baixas, rápidas e lentas, só para enganar.

3) Se o adversário estiver de pé ou for pular, dê uma magia alta para atacar.

Low Slow - Baixo Lento / *Low Fast* - Baixo Rápido / *High Fast* - Alto Rápido

SUPER ESTRATÉGIAS

MANTENDO DISTÂNCIA

Magia Repressora

1) Se o inimigo estiver perto, e talvez vulnerável, experimente jogar duas magias lentas.

2) Se preferir, uma lenta e outra rápida.

3) Se liguem na distância que ficou Guile.

Nota: Se ele não se mexer fique de longe, jogando magias.

2) Se ele pular certinho sobre você, prepare-se. Sagat deve atacar com o Tiger Uppercut. O oponente ficará em uma posição desagradavel.

Magias e Ataques

Sagat joga de maneira clássica. Assim como Ryu e Ken.

1) Primeiro, jogue uma magia lenta e baixa depois repare na distância.

2) Se o malandro pular um pouco à frente de você, dê-lhe logo uma joelhada.

2) Se ele pular sua magia na hora certa, vale qualquer coisa, no entanto prefira dar um soco forte.

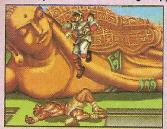
Far Range

2) Se o cara pular à uma distância de 3/4 de tela, fique de forma que a ponta de seu pé acerte o indivíduo durante a rasteira.

Low Slow - Baixo Lento / *Low Fast* - Baixo Rápido / *Close Range* - Próximo
Medium Range - Distância Média / *Late* - Atrasado / *Far Range* - Longe
Wrong - Errado / *Right* - Certo

CONTRA ATAQUES

Mostre quem é o Tigre!

Nota: Você gosta de Ryu e Ken, Sagat usa técnicas parecidas, podendo sair do chão, já atacando com o Tiger Uppercut.

1) Se estiver caído, e o adversário pular em sua direção, comece o movimento do Tiger Uppercut...

2) Completando o movimento logo que for levantar, os adversários não ficarão nada satisfeitos com sua atitude.

Infalível contra Magias

Nota: A voadora forte de Sagat pode se tornar uma forte arma.

1) Quando o inimigo começar a lançar uma magia, pule em sua direção, certifique-se que está posicionado à "meia tela".

2) No alto, dê o chute, acertando a face do oponente e acabando com a festa dele.

Fogo Forte

1) Use o soco forte para anular as magias do adversário.

2) Antes mesmo de lançá-la.

Bom Chute Alto

Você pode acertar e parar seus oponentes quando pularem sobre você. Usando o chute forte, muitos golpes podem ser anulados, revertendo a situação.

ENGANAÇÕES

Socos e Chutes Fracos

1) Engane seus oponentes com chutes e socos fracos à distância.

2) Você pode fingir que vai jogar uma magia e de surpresa, acerte um Tiger Uppercut no "botão"!

3) Estude bem seu chute fraco, aprenda a usá-lo e se delicie com a ira do oponente.

Não Erre o Uppercut

1) Se você começar o movimento do Tiger Uppercut na hora errada poderá se ferrar. Seja paciente e espere a hora certa.

2) Para evitar uma tragédia, comece o movimento cedo, mas só termine quando o inimigo for te acertar. Veja só que demolição!

TÉCNICAS ESPECIAIS

Psycho Crusher

M. Bison puxa seus poderes de um lado escuro da energia psíquica. Seu ataque é em forma de torpedo flamejante, não é bom em seqüência, entretanto, ótimo para pegar adversários desprevenidos. Não tem apenas um grande raio, mas também causa danos se bloqueado.

Head Stomp

Bison tem uma grande oportunidade de amassar sua cabeça com este golpe alto. Ele enfiará a perna em seu crânio e depois pulará para o alto. Depois do Stomp você pode fazer com que ele entre com um Flying Punch ou colocá-lo longe de seu oponente.

Chute Tesoura

Bison, um guerreiro ágil que consegue dar tesouras na cara de seu oponente. Você acertará duas vezes se estiver perto de seu oponente e é relativamente duro de bloquear. Este chute que frustrará seu oponente pode ser facilmente contra atacado com um socos fracos, magias ou um uppercut.

JOGADAS QUENTES

Soco Voador

Um jeito de acertar um golpe forte e eficiente é acertar o inimigo com um pulo e soco forte.

Arremesso

Pressione a frente e soco médio ou forte.

Escorregão

Segure para baixo e aperte Chute Forte. Em longa distância, use este golpe para conter magias.

PISÃO ENGANADOR

Pisão Enganador

1) Comece com um pisão no inimigo, mas não acerte o segundo golpe (soco forte).

2) O inimigo tentará acertá-lo com uma magia.

3) Ao cair, imediatamente execute uma rasteira forte. A rasteira acertará logo que o inimigo cair.

APELAÇÕES

Crusher Apelão

1) Posicione se a um quarto de distância de seu inimigo e execute um Psycho Crusher com soco médio.

2) Se ele defender e você tiver feito o movimento corretamente, ele irá estar face a face com você quando cair.

3) Neste momento, direcione a frente e soco forte ou médio para arremessá-lo.

Se liga: Se o inimigo for esperto e já conhecer essa técnica ele pode arremessá-lo antes de você.

ARMADILHAS

Preso nos Cantos

1) A clássica armadilha de Bison quando o inimigo está no canto é difícil de fazer neste jogo, mas é eficiente. Aproxime-se do inimigo Abaixe, carregando para trás o Scissor Kick e use um chute médio.

2) Levante-se e acerte um chute médio ainda carregando para trás.

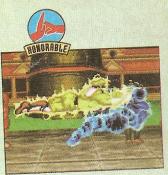
3) Agora imediatamente pressione a frente e algum botão de cjute para executar um Scissor Kick. Assim que executar o Scissor Kick carregue para trás novamente.

4) Depois do segundo acerto do Scissor Kick, volte e repita a operação des de o começo. Você pode prender o inimigo no canto da tela com esta sequência e ele perderá energia mesmo que se defenda.

5) Para escapar dessa armadilha, Ryu, Ken e Sagat podem usar seus Uppercuts e Guile pode usar seu Flash Kick. Contra esses lutadores, atrase o Scissor Kick para eles executarem suas técnicas. Quando caírem, use um Scissor Kick, seguido de um soco ou chute para tonteá-los.

M. Bison M. Bison M. Bison M. Bison M. Bison M. Bison

Psycho 2 em 1

1) Abaixado e próximo ao adversário, fique carregando para trás. Então dê um soco fraco e comece o movimento do Psycho Crusher

2) Complete o movimento do Psycho Crusher apertando qualquer botão de solo. Usando o fraco, sairá um 2 em 1

Crusher 3 em 1

1) Pule carregando para trás e acerte um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair, acerte um soco fraco abaixado.

3) Assim que o soco fraco acertar, direcione a frente e aperte algum botão de soco para acertar o Psycho Crusher.

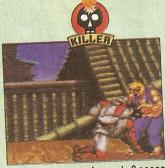
3 em 1 com Chute Forte

1) Pule e acerte um soco forte próximo ao chão.

2) Ao cair, acerte um soco médio abaixado.

3) Levante-se e termine o combo com um chute médio.

Scissor Kick 5 em 1

1) Quando o inimigo estiver tonto, chegue bem próximo e carregue para trás.

2) Ainda carregando acerte 3 socos fracos.

3) Depois que o terceiro soco acertar, imediatamente execute um Scisso Kick com chute forte. Este irá acertar duas vezes completando o 5 em

DEFESAS

Voadora Anti-magias

Se o inimigo jogar uma magia a meia distância...

...pule para cima e acerte chute forte quando estiver caindo.

Scissor sobre Magias

Se estiver lutando contra Guille, pode passar pelas magias rápidas com o Scissor Kick de M. Bison. Assim que Guile jogar sua magia forte, execute um Scissor Kick numa distância de meia tela. No tempo certo, Bison passará pela magia e Guile não conseguirá se defender. Não funciona contra magias de Ryu e Ken.

Soco Forte Anti-aéreo

Use o soco forte abaixado de M. Bisson para derrubar ataques aéreos inimigos. Este é um bom contra-ataque. Este golpe funciona melhor no Champion Mode.

Derrote uma Apelação

1) Quando você derrubar o inimigo, acerte uma rasteira forte, comece a carregar para trás. Quando o inimigo estiver se levantando, acerte uma rasteira fraca.

2) Continue a sequência com um soco fraco abaixado.

3) Faça o movimento do Scissor Kick e pressione chute fraco. Isto irá derrotar qualquer tentativa de apelação do inimigo.

PONTOS FRACOS

De olho nas costas!

1) Bison é um alvo fácil para as voadoras pegas por trás de Ryu e Ken.

2) Pule para trás e aperte soco forte para acabar com a tentativa de uma sequência pelas costas.

MOSTRAMOS OS FINAIS DE HYPER FIGHTING

Como o SFII original, SFII Turbo e SFII Special Champion Edition têm finais diferentes. Estas edições são muito mais duras de serem vencidas do que o SFII oringinal, mas vale muito a pena assistir para ver as artes novas que a Capcom acrescentou! Aqui está o que você verá quando finalmente colocar M. Bison em seu lugar... **NO CHÃO.**

Super NES ou Genesis

Nível 1 a 3

Se você ver essa tela, então você não é um warrior, você é um iniciante!

Nível 4 ou mais

Você terá a seqüência final familiar e personalizada com novas artes de arcade. Se você vencer com um dos chefes, então verá os novos finais, vindos direto dos arcades.

Nível 7 ou Mais

Os nomes por trás do jogo se revelam quando os créditos aparecem na tela depois dos níveiş mais duros.

Nível 8 (Turbo)

Há surpresa extra no Turbo Mode quando você ganha sem mudar de personagem: uma plataforma gráfica!

Nível 8 (Sem Ter Perdido Nenhum Continue)

Se ganhar do nível oito em qualquer módulo sem usar continues, conseguirá uma seqüência de novos créditos. É igual ao arcade, a não ser pelos rostos do pessoal que criou o jogo não estarem digitalizados.

Nível 8 (Sem Perda De Nenhum Round)

ESTE É O VERDADEIRO DESAFIO! Se você ganhar do nível oito em qualquer uma das fases sem ter perdido nenhum dos rounds, então você receberá um prêmio especial. Será um verdadeiro mestre!

Só para o SNES

Nível 8 (Normal)

Se ganhar do nível 8 normal sem ter trocado nenhum personagem, você verá uma tela especial mostrando Ryu e M. Bison.

Nível 8 (Turbo)

Se ganhar do nível 8 Turbo sem mudar de personagem nenhuma vez, então você verá a arte japonesa que foi digitalizada no jogo.

SÓ GENESIS

Nível 8 (Qualquer Mode)

Ganhe o CE em qualquer Mode e verá um fantástico desenho digitalizado de Chun Li. Aqui vai o código secreto para mudar as cores de Chun Li: Para baixo, Z, para cima, X, A, Y, B e C!

REVISTA STARGAM[E] ESPECIA[L]

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORI[AL]
Ethel Santaella

Editora Assistente:
Andrea Calmon

Revisão:
Hebe Ester Lucas

Secretária Editorial:
Bernadete Salles

Atendimento:
Luzia Begalli

Diretor de Arte:
Roberto Madureira

Tradução:
Mark Damian Ament

DTP:
Helton Fernandes

Colaboração:
Dárius Roos
Dawis Roos

DEP. COMERCIA[L]

Diretor
Ruy Pereira

Assistente:
Luisa A. da Silva

Contatos:
Magdalena Barbera
Márcia Camargo,
Tércio Prado

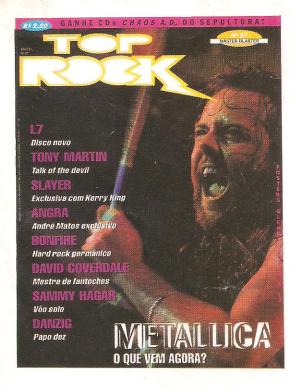
ASSINATURAS, Nº ATRASADOS
Coordenador:
Antonio Marcos dos

TRAMA EDITORIAL

Caixa Postal 19113
CEP 04599-970
São Paulo - SP

Impressão: W. Roth
Distribuição: Dinap

COMPLETE SUA COLEÇÃO

STAR GAMES
ESPECIAL
STREET FIGHTER II
SUPER ESTRATEGIAS
COMBINAÇÕES MATADORAS
RYU
CHUN LI
KEN
HONDA
VEGA
DHALSIM
GUIA DE ESTRATÉGIAS

ROLE PLAYING GAME
Dragon
TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG
GURPS - 2ª EDIÇÃO
O jogo onde vale tudo, revisado e melhorado
KARAMEIKOS - REINO DA AVENTURA
RPG com som digital
STREET FIGHTER:
Os astros do videogame agora em RPG
COBRA MISSION
A solução de um PC game muito sensual
AVENTURAS PRONTAS:
GURPS - A SOLUÇÃO DA TERRA
Uma batalha futurista contra alienígenas sanguinários
AD&D - A GRANDE ESCOLHA
Os heróis investigam o rapto de uma princesa
ESPECIAL !
Magic, Spellfire & Jyhad: a guerra dos baralhos mágicos

JÁ NAS BANCAS

Se você deseja receber em sua casa a edição nº 1 da revista Star Games, compre um vale postal ou envie um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom (VALE XEROX). Envie tudo para **Trama Editorial Ltda., Caixa Postal 19.113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO CHEQUE ....
BANCO .... Nº DO VALE POSTAL ....

REVISTA DRAGON EDIÇÃO 1 R$ 2,50

Se você deseja receber em sua casa a edição nº 1 da revista Dragon, compre um vale postal ou envie um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom (VALE XEROX). Envie tudo para **Trama Editorial Ltda., Caixa Postal 19.113 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO CHEQUE ....
BANCO .... Nº DO VALE POSTAL ....

THE ART OF
STREET FIGHTER II
ATÉ A PRÓXIMA!